

BAZAAR

Marrakech, Bagdad, Istanbul... des villes qui évoquent tout le pittoresque de l'Orient. Dans leurs bazars et leurs souks se négocient toutes sortes de produits exotiques. Mais dans ce jeu, n'interviennent que les plus rares et les plus coûteux: diamants, rubis, saphirs, opales et topazes. Vous devrez vous procurer toutes ces pierres précieuses au cours du jeu en utilisant le mieux possible votre sens du commerce pour réaliser des échanges fructueux.

BAZAAR est un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans.

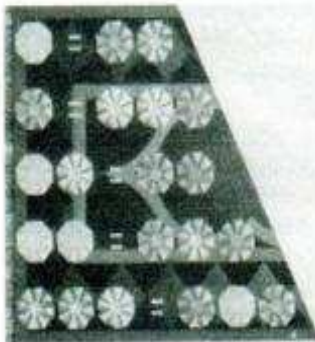
But du jeu: obtenir le maximum de points en échangeant des pierres précieuses aux meilleures conditions possibles.

1. Composition du jeu

- 10 cartes Echange
- 45 cartes Collection (~~dont 4 sans pierres précieuses~~)
- 100 pierres précieuses (20 par couleur)
- 1 Bazaar à cinq compartiments
- 1 dé à 5 couleurs et 1 étoile
- 1 bloc de marque pour noter les points
- 1 règle du jeu.

Chaque joueur tente d'obtenir, par d'habiles transactions, la combinaison des pierres précieuses qui lui permettra d'acheter les collections exposées dans le Souk «Bazaar». Plus il a le sens du commerce, plus il gagne de points. Le jeu s'arrête pile au bout de 30 minutes. Le gagnant est celui qui a le plus de points. Ce grand classique du jeu de société permet de réaliser une infinité de combinaisons en jouant astucieusement les cartes Echange et les cartes Collection.

Cartes Echange



Chacune des cartes représente un commerçant susceptible d'être tenté par un échange.

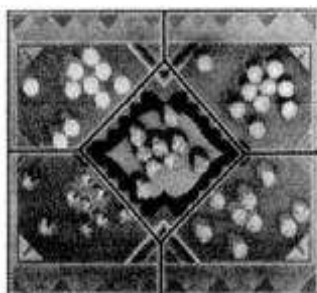
Exemple: Vous jouez avec les cartes Echange 1 et 2. L'un des joueurs possède un rubis. Il peut négocier son rubis en le rendant au Bazaar et obtenir en échange soit une topaze, une opale, un diamant et un saphir (4^{ème} rangée de la carte Echange 1), soit deux diamants (1^{ère} rangée de la carte Echange 1). La carte Echange 2 ne lui donne aucune possibilité de négocier un échange avec un seul rubis.

Cartes Collection



Les 45 cartes Collection, dont vous voyez un modèle ci-contre, représentent le but auquel on doit aboutir en faisant des échanges avec le Bazaar. Chacune d'elles reproduit un tapis sur lequel se trouvent cinq pierres précieuses. Lorsqu'un joueur possède les cinq pierres précieuses qui y figurent, il peut acheter la carte Collection correspondante.

Bazaar



On peut se procurer les 20 pierres précieuses suivantes au Bazaar:

- Rubis: rouge
- Saphir: bleu
- Opale: verte
- Topaze: jaune
- Diamant: blanc

Le dé

Cinq faces représentent chacune la couleur qui correspond à une pierre précieuse. La sixième représente une étoile.

Le bloc de marque

Le score atteint par chaque joueur est inscrit sur le bloc, sur lequel figure aussi le tableau des points qui correspondent à chaque échange.

2. Préparation et début du jeu

Les joueurs choisissent d'abord deux cartes Echange. Les huit cartes restantes sont rangées dans la boîte: elles ne serviront pas pendant la partie en cours.

Ensuite, les cartes Collection sont soigneusement mélangées. Vingt d'entre elles sont disposées en quatre piles de cinq, image visible. Sous chaque pile, on glisse une carte Collection qui porte une étoile. Les cartes restantes sont rangées et ne serviront pas pendant cette partie.

Enfin, les pierres précieuses sont triées par couleur et mises dans les 5 compartiments du Bazaar.

Tous les joueurs jettent le dé à tour de rôle pour connaître le premier à jouer. L'ordre décroissant des couleurs est le suivant: étoile – blanc – bleu – vert – rouge – jaune. Le joueur qui tire la couleur la plus forte joue le premier. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

3. Articulation d'un tour de jeu

Premier tour de jeu: chaque joueur jette le dé et prend une pierre précieuse de la couleur qu'il obtient. Si c'est l'étoile qui sort, le joueur prend dans le Bazaar la pierre précieuse de son choix.

Aux tours de jeu suivants, les joueurs peuvent:

- > soit lancer le dé et prendre une autre pierre précieuse,
- > soit échanger les pierres qu'ils possèdent. Pour échanger, il suffit de regarder sur les deux cartes Echange si on peut échanger en remettant dans le Bazaar une ou plusieurs pierres représentées d'un côté du signe = pour prendre dans le Bazaar celles qui sont figurées de l'autre côté du signe.

On ne peut échanger qu'une seule fois à son tour de jouer.

Un joueur n'a qu'une possibilité: soit lancer le dé, soit échanger.

4. Les pierres précieuses

Un joueur ne peut pas posséder plus de 10 pierres à la fin de son tour de jeu. Pendant l'échange, il peut bien sûr posséder momentanément plus de 10 pierres. Mais il doit alors acheter une carte Collection pour ramener à dix ou moins le nombre des pierres précieuses qu'il possède avant le tour du joueur suivant.

Si on s'aperçoit qu'un joueur a plus de 10 pierres, son voisin de gauche choisit lui-même les pierres en surnombre et les remet dans le Bazaar pour que le joueur fautif n'en ait plus que dix.

5. Cartes Collection

Dès qu'un joueur possède 5 pierres (grâce au dé ou par échange) qui correspondent à une carte Collection, il peut, à son tour de jouer, acheter cette carte Collection en remettant les cinq pierres dans les compartiments du Bazaar. Aussitôt après, il note sur le bloc les points qu'il a gagnés.

Attention: les joueurs doivent jeter le dé ou échanger avant d'acheter une carte Collection. D'autre part, il est conseillé de diminuer le plus possible le nombre des pierres qui restent après l'achat pour avoir un meilleur score, mais avec le risque de se faire prendre entre-temps, par un autre joueur, la carte convoitée.

6. Le décompte des points

Pierres précieuses restantes	SCORE		
		★	★★
3 et plus	1	2	3
2	2	3	5
1	3	5	8
0	5	8	12

La valeur en points des différentes cartes Collection est déterminée par le nombre de pierres précieuses qui restent au joueur après l'achat. Le tableau ci-contre donne le score du joueur.

Exemple: s'il vous reste 3 pierres après l'achat d'une carte Collection, marquez 1 point. S'il vous en reste une seule, vous marquerez 3 points, etc.

Certaines cartes Collection portent une étoile ★. Vous calculerez votre score, dans ce cas, en vous reportant à la colonne marquée ★. Cette colonne est également valable pour l'achat d'une carte Collection ★ sans pierres précieuses, qui apparaît lorsque les quatre premières cartes d'une pile ont déjà été achetées.

La colonne ★★ sera utilisée pour les trois autres cartes ★ après épuisement complet d'une pile.

Exemple 1: un joueur achète une carte Collection avec une ★. Aucune autre pile n'est épuisée. Il compte son score en se reportant à la colonne ★.

Exemple 2: un joueur achète une carte Collection avec une ★. Une pile a déjà disparu. Il compte son score en se reportant à la colonne ★★.

7. Fin de la partie

Dès que deux piles sont épuisées, le jeu s'arrête et le Bazaar ferme.

Le joueur qui a le plus de points gagne. Si deux joueurs ont le même score final, c'est celui qui a le moins de cartes Collection qui gagne. S'ils en ont exactement la même quantité, ils sont gagnants ex-æquo.

BAZAAR

Punktwertung

Spielsteine übrig	Punkte		
		*	**
3 oder mehr	1	2	3
2	2	3	5
1	3	5	8
0	5	8	12